

Penerapan Tema Arsitektur Kontemporer pada Rancangan Content Creator Digital Center di Surabaya

Wahyu Dinda Permanasari¹, Wiwik Widyo Widjajanti¹, Firdha Ayu Atika¹

¹ Jurusan Arsitektur, Fakultas Teknik Sipil dan Perencanaan, Institut Teknologi Adhi Tama
Surabaya, Indonesia

Email: wdindap@gmail.com

Abstrak. Surabaya merupakan kota yang termasuk pada perkembangan digital yang cukup pesat, perkembangan digital tersebut menjadikan peluang bagi orang - orang yang ingin menekuni profesi sebagai Content Creator. Tujuan dari perancangan ini yaitu untuk memfasilitasi kelompok yang membutuhkan fasilitas untuk membuat content digital yang belum mewadahi sebagai Content Creator Digital di Surabaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode deskriptif dan kualitatif mengenai obyek yang berkaitan dengan Perencanaan dan Perancangan Content Creator Digital Center di Surabaya. Hasil yang diperoleh, yaitu pendekatan pada Tema Arsitektur Kontemporer dengan Konsep Makro Ageless dimana konsep ini terus mengikuti perkembangan dari waktu ke waktu dengan mengaplikasikan konsep mikro tatanan lahan informatif yang bagaimana pada rancangan ini dapat memberikan suatu informasi bagi para pengguna, dan konsep mikro bentuk yang solid dengan penggabungan satu bagian dengan bagian yang lain yang memiliki kesamaan bentuk, baik itu berupa bidang maupun rangka dan konsep mikro ruang yang inspiratif dimana pada ruang ini para content creator digital dapat menemukan inspirasi untuk membuat konten yang kreatif. Diharapkan dengan rancangan ini dapat memfasilitasi serta menjadi wadah bagi para content creator digital di Surabaya dalam membuat content digital dengan konsep yang sudah diterapkan dengan pencahayaan, penghawaan serta penerapan unsur arsitektur yang baik pada rancangan ini.

Kata Kunci : Surabaya, Content Creator, Content Digital, Digital, Kontemporer

Abstract. Surabaya is a city with quite rapid digital development, which creates opportunities for people who want to pursue the profession of content creators. A content creator is a professional who produces content in text, image, audio, video, or a combination of two or more materials. This research planned and designed a place that could accommodate and facilitate a digital content creator's creation. It facilitates groups to create digital content that is not yet accommodated as digital content creators in Surabaya through descriptive and qualitative methods. This research employed an approach to the Contemporary Architecture Theme with an Ageless Macro concept, following developments from time to time. The micro concept of informative land use can provide information for users, while the micro concept of a solid shape combines one part with another in the same shape as a plane or frame. Next, an inspirational micro-space concept enables digital content creators to find inspiration to create creative content. The design is expected to be able to facilitate and become a forum for digital content creators in Surabaya with concepts that have been implemented in good lighting, ventilation, and architectural elements.

Keywords : Surabaya, content creator, digital content, digital, contemporary

1. Pendahuluan

Dunia digital yang berkembang sangat pesat, perkembangan tersebut menjadikan peluang baik untuk orang-orang yang ingin menekuni profesi sebagai Content Creator. Berbagai media digital mulai bermunculan dan menyajikan keunikan tersendiri guna menarik peminatnya. Youtube menjadi salah satu platform yang banyak digunakan content creator untuk mendistribusikan video-videonya dan membesarkan namanya di dunia digital. Di era digital saat ini, Youtube menjadi situs yang paling diminati dan dikunjungi oleh hampir semua kalangan. Youtube dianggap sebagai platform digital yang memudahkan penggunaannya untuk memperoleh dan membagikan informasi secara gratis dan luas. Data yang dirilis pada halaman (Riyanto, 2020) menyatakan bahwa Youtube adalah platform yang paling sering digunakan di Indonesia.

Dari keseluruhan data pengguna platform digital atau media sosial, pengguna Youtube mencapai 88% dari total keseluruhan. Content creator merupakan profesi yang bisa digeluti oleh orang dari semua kalangan, tak berpatok pada artis atau orang yang memiliki popularitas tinggi saja. Karena kreatif orang-orang tersebut, maka mulai banyak yang membuat karya atau video, mulai dari bermain game, podcast, vlog, konten olahraga, dan masih banyak lagi. Tetapi masih banyak yang kelompok yang membutuhkan fasilitas untuk pembuatan konten tersebut sehingga dibutuhkan wadah atau tempat untuk sharing bagi kelompok-kelompok yang masih membutuhkan fasilitas untuk pembuatan konten digital tersebut. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan adanya wadah berupa Content Creator Digital Center di Surabaya yang mana bangunan ini bertujuan untuk memfasilitasi kelompok yang membutuhkan fasilitas yang belum mewadahi sebagai Content Creator Digital.

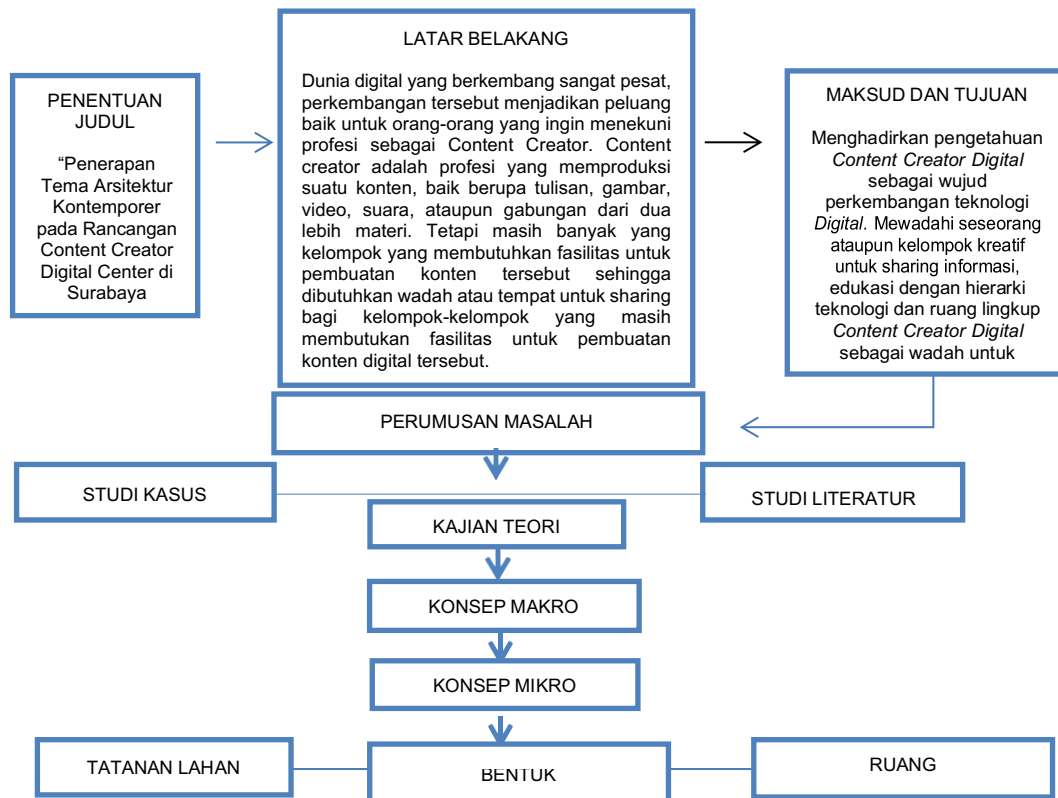
Pada dasarnya proyek ini tidak hanya sebatas membangun sebuah 'tempat pembuat konten' tapi wadah sekaligus tempat menambah wawasan tentang Content Creator Digital yang salah satunya tengah digandrungi oleh sebagian warga Surabaya dan sekitarnya terutama pada saat ini Content Creator Digital tidak hanya dimanfaatkan untuk waktu luang tetapi juga merambah ke mata pencaharian. Fungsi utama dari proyek ini adalah sebagai wadah dalam wujud suatu kelompok kreatif terhadap social media yang ada di Kota Surabaya ini yang dilengkapi dengan fasilitas utama dan penunjangnya.

Dalam era digital ini Media sosial telah menjadi sarana yang dianggap efektif dalam menyampaikan informasi sekaligus pekerjaan oleh masyarakat. Maka dibutuhkannya wadah untuk memfasilitasi masyarakat terutama generasi milenial, untuk mengemas penyampaian informasinya melalui konten yang kreatif dan menarik secara visual maupun audio visual. Dengan adanya fasilitas yang membuat nyaman dan tenang maka bisa mendukung dalam berpikir ide kreatif dalam membuat konten. Perencanaan dan Perancangan *Content Creator Digital Center* di Surabaya berfungsi sebagai tempat para konten kreator melakukan kegiatan memproduksi berbagai jenis konten yang akan disebarluaskan. Perencanaan dan Perancangan *Content Creator Digital Center* di Surabaya merupakan wadah untuk memfasilitasi para konten kreator yang membutuhkan untuk membuat konten dengan fasilitas yang lebih lengkap.

2. Metodologi

Dalam hal ini metodologi diartikan sebagai suatu cara yang digunakan untuk mencari dan menganalisa data-data sampai dengan penyelesaian masalah, yang nantinya akan muncul ide sebagai acuan pra-rancangan Perencanaan dan Perancangan Content Creator Digital Center Di Surabaya. Kegiatan yang dilakukan untuk pembahasan, berupa cara memperoleh data baik melalui survey atau studi lapangan dan studi literatur diharapkan mampu, bahkan bisa untuk memperkuat proses pengembangan. Data spesifikasi lapangan baik kondisi yang ada (existing) hingga dapat disimpulkan, dikembangkan dengan berbagai cara Identifikasi bangunan sesuai dengan judul serta tema yang diambil. Desain merupakan proses pemenuhan kebutuhan penciptaan antara kekurangan, potensi serta fasilitas pengembangan.

Metodologi berisi tentang kerangka alur berpikir dalam mengambil keputusan untuk rancangan melalui suatu proses untuk pertimbangan evaluasi yang diawali dengan permasalahan judul dan tema proyek yang terkait dengan penelitian untuk mengumpulkan data, baik data primer maupun data sekunder.

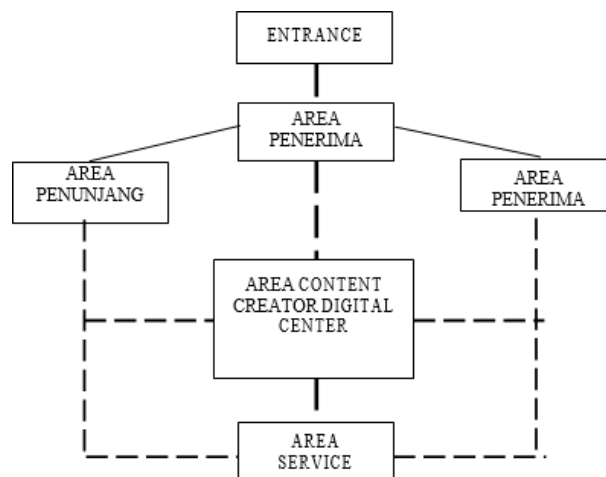


Gambar 1. Diagram Metodologi

3. Hasil & Diskusi/ Pembahasan

3.1 Program Ruang

Menyusun program ruang, beberapa poin yang perlu diperhatikan dalam menerapkan program ruang sebagai wadah aktivitas sesuai dengan fungsi, kapasitas serta kebutuhan. Beberapa poin yang perlu dilakukan dalam menyusun program antara lain melakukan analisa aktivitas, kebutuhan penunjang dalam beraktivitas, Metode Penyusunan Ruang, Jenis Ruang, Besaran Ruang, Organisasi Ruang, Diagram Hubungan Ruang, dan Persyaratan Ruang. Berdasarkan aktivitas yang akan diwadahi dalam rancangan *Content Creator Digital Center* di Surabaya ini, maka fasilitas yang ada dikawasan tersebut memberikan tiga kebutuhan bagi pengunjung, yaitu kebutuhan primer, sekunder, dan penunjang. Dari kebutuhan tersebut, memberikan fungsi-fungsi yang akan mewadahi kebutuhan dalam segala aktivitasnya Metode ini dipilih karena dianggap paling tepat dan efisien karena dengan metode ini letak ruang sesuai dengan zonafikasi dan menciptakan alur pengunjung yang tertata. Berikut adalah Alur datangnya pengunjung (Gambar 7).



Gambar 2. Diagram Alur Sirkulasi

3.2 Analisa Tapak

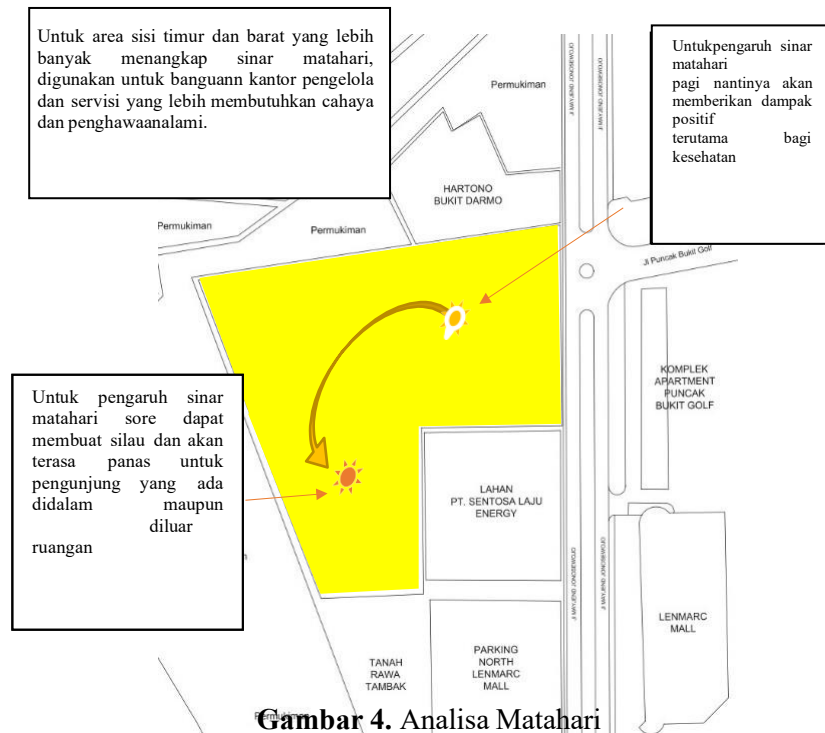
Analisa Tapak pada proyek ini, merupakan bagian penting dalam melakukan perencanaan dan perancangan yang mengulas beberapa hal tentang analisis terkait dengan lokasi yang akan dipergunakan, keadaan lingkungan sekitar, daya dukung lingkungan sekitar, masalah yang muncul serta potensi yang ada di area lokasi. Lokasi terletak di Jl. Mayjend Jonosewojo, Kec. Dukuh Pakis, Kota Surabaya dengan luas 3,5 hektar Berada dikawasan masyarakat kelas menengah keatas Dengan adanya bangunan tersebut, kawasan ini mudah dikenal oleh masyarakat karena kawasan ini merupakan salah satu pusat keramaian di kota Surabaya baik dari segi perkantoran, pertokoan dan hiburan.



Gambar 3. Lokasi Tapak

Site menghadap kearah jalan, yakni kearah timur. Sehingga bagian depan site mendapat sinar dari matahari pagi. Akan tetapi, bagian timur menuju ke barat, terutama pada area center dinilai paling panas. Oleh karena itu, area yang dinilai paling panas bisa dimanfaatkan untuk ruang-ruang yang jarang digunakan terutama pada saat siang hari. Sinar Matahari Berpengaruh

terhadap orientasi bangunan dengan memanfaatkan potensi alam dengan sebaik mungkin agar dapat menyelaraskan kondisi alam disekitarnya. Untuk Respon desain pada lokasi tapak Untuk mengurangi panas pada permukaan, maka disekeliling bangunan ditanami rerumputan vegetasi sebagai peneduh bangunan dan sun shading pada fasad bangunan. Dan pada bagian timur lebih dimaksimalkan untuk bukaan sehingga dapat memanfaatkan cahaya matahari sebagai pencahayaan alami. Selain itu sirkulasi suhu udara yang terus mengalir sehingga ruang akan terus nyaman dan hemat energi.



Gambar 4. Analisa Matahari

3.3 Transformasi Tataan Lahan

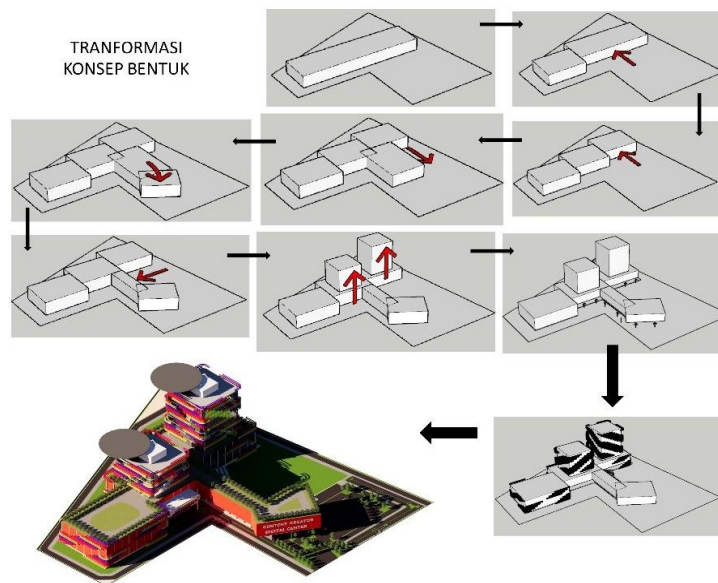
Desain tataan lahan dibuat secara informatif agar pengunjung bisa menjangkau site secara luas bangunan yang ada di dalam site. Penerapan desain tata lahan ini tidak terlepas dari bagaimana cara memaksimalkan lahan agar pengunjung bisa mengeksplor lahan dengan memberikan area terbuka hijau sebagai fasilitas pendukung di dalam site agar pengunjung tidak hanya mengunjungi Content Creator Digital Center namun bisa juga untuk tempat berkumpul bersama antar content creator digital.



Gambar 5. Tranformasi Tataan Lahan

3.3 Transformasi Bentuk

Desain bentuk bangunan dengan konsep mikro Solid diambil dari beberapa bentuk kotak yang disatukan dengan memberikan kesan bentuk dari arsitektur kontemporer yang berkaitan dengan seorang content creator yang disatukan menjadi sebuah tim agar menjadi suatu bentuk yang solid. Pewarnaan pada bangunan ini menggunakan warna merah yang diambil dari warna logo youtube, yaitu salah satu media sosial untuk publikasi Content Digital, lalu pada bagian tribun diambil dari warna warna logo tiktok yang termasuk sosial media yang cukup ramai digunakan oleh content creator digital dan yang terakhir pada fasad diambil dari warna warna logo Instagram yang juga termasuk sosial media yang banyak pengguna. Dengan pendekatan pada konsep Makro Ageless, bangunan ini akan terus mengikuti perkembangan nantinya sesuai dengan karakter penggunaanya yang tak lekang oleh waktu.



Gambar 6. Tranformasi Bentuk

3.4 Transformasi Ruang

Konsep yang digunakan pada detail interior ruangan ini adalah mikro konsep inspiratif dimana konsep ini membuat para content creator digital bisa menciptakan suatu inspirasi untuk membuat content digital dengan memberikan kesan ruangan terang yang memiliki makna cerah, dan bebas pada ruangan yang terang. Selain itu, mikro konsep ini menggunakan material modern dan mudah dibersihkan, antara lain: kaca doubleglass, kaca frameless, keramik, marmer, granit, dll



Gambar 7. Tranformasi Ruang

Pada studio pencahayaan diatur sesuai dengan tema yang akan digunakan dalam ruang tersebut dan terdapat lampu-lampu pendukung untuk pencahayaan, dan pada ruang meeting dibuat dengan menggunakan warna-warna cerah dan terdapat gambar pendukung pada dinding ruangan agar lebih cerah.

Kesimpulan

Setiap inovasi diciptakan untuk memberikan manfaat positif bagi kehidupan manusia. Desain bentuk bangunan dengan konsep mikro Solid dengan pendekatan arsitektur kontemporer dengan menghubungkan bentuk- bentuk kotak yang disatukan dengan memberikan kesan bentuk dari arsitektur kontemporer yang berkaitan dengan seorang content creator yang disatukan menjadi sebuah tim agar menjadi suatu bentuk yang solid. Content Creator Digital merupakan profesi yang bisa digeluti oleh orang dari semua kalangan, tak berpatok pada artis atau orang yang memiliki popularitas tinggi saja. Karena kreatif orang-orang tersebut, maka mulai banyak yang membuat karya atau video, mulai dari bermain game, podcast, vlog, konten olahraga, dan masih banyak lagi, Tetapi masih banyak yang kelompok yang membutuhkan fasilitas untuk pembuatan konten tersebut sehingga dibutuhkan wadah atau tempat untuk sharing bagi kelompok-kelompok yang masih membutuhkan fasilitas untuk pembuatan konten digital tersebut. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya, maka diperlukan adanya wadah berupa Content Creator Digital Center di Surabaya yang mana bangunan ini bertujuan untuk memfasilitasi kelompok yang membutuhkan fasilitas yang belum mewadahi sebagai Content Creator Digital Center.

Saran

Disarankan untuk kebutuhan penelitian selanjutnya mungkin dapat meneliti sejauh mana tingkat popularitas dan pandangan masyarakat terkait kehadiran Content Creator Digital Center ini. Hal ini dilakukan agar dapat lebih melengkapi informasi yang ada terkait Content Creator Digital dan dapat menjadi informasi tambahan terkait perkembangan Content Digital yang ada di Surabaya, khususnya Provinsi Jawa Timur. Pengembangan penelitian selanjutnya dapat diperdalam lagi dengan metode studi kasus. Atau dengan penelitian kuantitatif yaitu melakukan survei terhadap publik mengenai suatu studi kasus tertentu. Hal ini berkaitan juga dengan penerapan konsep pada bangunan content creator digital center yang baik untuk para content creator digital. Meskipun penulis menginginkan kesempurnaan dalam penyusunan laporan ini akan tetapi pada kenyataannya masih banyak kekurangan yang perlu penulis perbaiki. Hal ini dikarenakan masih minimnya pengetahuan penulis. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari para pembaca sangat penulis harapkan sebagai bahan evaluasi untuk kedepannya.

Referensi

Seles, R. S. (2016). PERANCANGAN INTERIOR STUDIO MUSIK. 34-38.

25 Hilberseimer, L. (1964). Comtemporary Architects 2.

Riski Hidayatullah, S.Ars.(2017)

Erlangga, M. (2015). dailysocial.

Seles, R. S. (2016). PERANCANGAN INTERIOR STUDIO MUSIK. 34-38.

NUGROHO, S. (2017). BAB III TINJAUAN ARSITEKTUR KONTEMPORER.

Putra, I. A. N. (2019). Perancangan gedung pusat seni dan budaya dengan tema arsitektur kontemporer di Bandung, Jawa Barat. SKRIPSI-2019.

HANINDIAH, N. U. (2022). Perancangan Hotel Resort di Kuningan Dengan Pendekatan Kontemporer.

